

Haba_305940 Klíč – Sabotáž v zábavnom parku

Vyšetrovacia hra pre 1 až 4 šikovných detektívov od 8 rokov.

Dĺžka hry: 20 minút

Autor hry: Thomas Sing

Ilustrácie: Timo Grubing

Vývoj hry: Annemarie Wolke & Robin Eckert

Vyšetrovací tím,

obraciame sa na vás, aby sme vás informovali o aktuálnom stave vyšetrovania. Vyhlásený rodinný zábavný park Lucky Llama Land je v šoku! Počas niekoľkých dní bolo v parku poškodených niekoľko atrakcií a životy mnohých návštevníkov tak boli bezohľadne ohrozené. Traja neslávne známi miestni obyvatelia sú podozriví, že chcú zničiť povesť parku. Domáce prehliadky odhalili, že všetci údajní páchatelia pravdepodobne využili rovnaké bezpečnostné medzery. Prezlečení za maskotov sa mohli pred očami návštevníkov voľne pohybovať po parku a v uzatvorených bezpečnostných priestoroch. Dôkladné prehliadky parku odhalili tiež tri nástroje použité na trestný čin. Boli prijaté bezpečnostné opatrenia na ochranu návštevníkov a prevádzku sa našťastie podarilo obnoviť už po niekoľkých dňoch od uzatvorenia. Navzdory mnohým výpovediam svedkov a množstvu laboratórných testov polícia doteraz nebola schopná priradiť jednotlivé činy ku konkrétnym podozrivým. Aby sme mohli páchatelov usvedčiť, musíme najprv zistiť, ktorý páchatel poničil akú atrakciu, v aký deň a aký nástroj na to použil. Až keď toto zistíme, môžeme dostať páchatela za mreže. Žiadame o vašu pomoc a spoliehame sa na vašu jedinečnú intuíciu a pomoc s analýzou dôkazov a s nezvratným objasnením okolností. Ďakujeme za vašu podporu!

OBSAH HRY

4 skladacie kufríky, 4 vyšetrovacie zložky, 1 karta s riešením, 4 fixky s gumou, 9 drevených kľúčov, 1 zrkadlová karta, 140 kariet: 86 výpovedí svedkov + 54 laboratórných kariet (18 kariet s otlakami topánok, 18 kariet so vstupenkou, 18 kariet s fotografiou – momentkou).

ZOSTAVENIE HRY

Pred prvou hrou odstráňte ochrannú fóliu zo zrkadlovej karty.

- Každý vyšetrovateľ si vezme jeden kufrík (1), zloží si ho tak ako je zobrazené na obrázku a položí si ho pred seba.
- Každý vyšetrovateľ si tiež vezme jednu fixku (2) a jednu vyšetrovaciu zložku (3).
- Zamiešajte všetky karty (4) a rozložte ich doprostred stola, zadnou stranou nahor (farebný kód je viditeľný). Karty sa môžu prekryvať. Všetci hráči musia mať ku kartám ľahký prístup.
- Kartu s riešením nechajte v škatuli a nedívajte sa na ňu. Budete ju potrebovať až na konci hry.
- Vyberte si kľúč (5) a položte ho doprostred stola medzi karty. Farba kľúča ukazuje, aký prípad budete v tejto hre riešiť.
- Položte zrkadlovú kartu (6) vedľa kľúča doprostred stola.






Všetok nepotrebný herný materiál vráťte do škatule od hry.

Každý vyšetrovateľ sa snaží rýchlo a správne skombinovať výpovede svedkov a laboratórne výsledky tak, aby vyriešil prípad. Víťazom sa stáva hráč, ktorý určí správny číselný kód na otvorenie zámky a použije na to čo najmenej pomôcok.

Ďalšie informácie: Doteraz je známe:

✓ **Kedy:**

- Prvý trestný čin sa stal v **utorok 5. mája**. 
- K druhému činu došlo o deň neskôr, v **stredu 6. mája**. 
- Posledný čin sa stal v **piatok 8. mája**. 

✓ **Kto:** Traja zatknutí sú:



Gonzo Musone, 48 rokov – jeho zastarané kryté detské ihrisko “Mega Luigi Country” je pravidelne dejiskom škandálov. Rád by sa zbavil všetkej konkurencie, aby mal konečne monopol na narodeninové oslavy detí miestnych rodín.



Olivia Goodwill, 54 rokov – starostka neďalekého mesta Huddington je jednou z najostrejších kritikov parku Lucky Llama Land. Omnoho viac ju zaujíma myšlienka, že by na pozemku mali lobbisti postaviť nákupné centrum.



Jennifer “Wings of Glory” Dillington, 22 rokov – poloprofesionálna akrobatka a povrazochodkyňa, ktorá po sťaži v parku nakoniec nebola prijatá. Po niekoľkých pokusoch o krádež kancelárskych potrieb bola nakoniec z parku vykázaná. Zahľadená do seba a urazená, sníva o pomste.

✓ **Nástroje trestného činu:** Nasledujúce nástroje boli nájdené v rôznych kútoch parku:

- Extrémne ostrý **lovecký nôž** s červeno namaľovanou rukoväťou.
- Vysoko nebezpečný **paralyzér** so zabudovanou laserovou rezačkou.
- **Guľaté XL kliešte** s červenou gumovou rukoväťou a silným stlačením.



✓ **Miesta činu:** V tri spomínané dni boli poničené nasledujúce atrakcie:

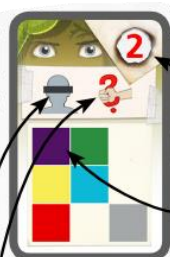
- Jazda na **divokej rieke „Mamba Drop“**, na ktorej býva aj prostredné sedadlo zaručene mokré.
- **Horská dráha „Canyon Rail“**, ktorej červená slučka je pýchou parku a je vidieť z diaľky.
- **Jazda na autodróme „Danger Mouse“**, ktorý ponúka turbulentnú zábavu pre všetky vekové kategórie v srdci parku.



Našťastie boli manipulácie zistené hneď na začiatku víkendu a atrakcie boli okamžite uzatvorené. Tým sa odvrátila možná katastrofa.

Aj keď máme všetky tieto informácie, stále tápeme! Ako vyšetrovatelia máte k dispozícii celý rad rôznych zdrojov, ktoré vám pomôžu vyriešiť udalosti v parku Lucky Llama Land. Svedkovia boli vypočutí a ich výpovede boli zdokumentované a zapísané do **kariet výpovedí svedkov**. Forenzné laboratórium tiež odhalilo rôzne užitočné vodidlá o páchateloch a zaznamenala ich na **laboratórnych kartách**. Otlaky topánok, vstupenky nájdené u páchatelov a momentky od návštevníkov by mohli pomôcť odhaliť pravdu.

✓ Výpovede svedkov



Výpovede svedkov majú 2 alebo 3 **vyšetrovacie body**.

Čím vyššia je hodnota karty, tým užitočnejšie je vodidlo, zvlášť na začiatku vyšetrovania.

Farebný kód

Individuálny farebný kód na každej karte ukazuje, pre aké prípady bude karta užitočná. Pomôcť vám môžu iba karty, na ktorých je zobrazené políčko zodpovedajúce farbe kľúča, ktorý ste vybrali na začiatku hry! Akákoľvek iná karta povedie k nesprávnemu výsledku vyšetrovania.

Ikony

Každá karta zobrazuje dve ikony, ktoré označujú, o akých aspektoch prípadu má táto karta informácie. Napríklad tu znázornená karta obsahuje informácie o páchatelovi a nástroji, ktorý použil.



Páchatel'
Deň činu
Nástroj trestného činu
Miesto činu
Prípady 1, 2 alebo 3

✓ Laboratórne karty

Laboratórne karty majú vždy 4 **vyšetrovacie body**



Sú 3 typy **laboratórných kariet**:

- **otlačky topánok (1)** odhaľujú niečo o páchatelovi a mieste činu,
- **vstupenky (2)** o páchatelovi a dni činu,
- **momentka (3)** zachycujúca použitý nástroj a miesto činu.

Musíte porovnať vodidlá z kariet s informáciami vo vyšetrovacej zložke alebo vo vašom kufříku a dospieť ku správnym záverom. V kufříku si môžete zaznamenávať, aké informácie ste sa dozvedeli.

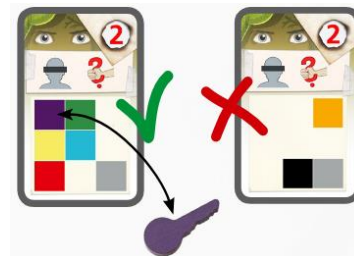
PRIEBEH HRY

1. Vyšetrovanie

V hre nie je žiadne určené poradie, v akom sa hrá, všetci hráči hrajú **súčasne**. Na príkaz „Začať vyšetrovanie!“ si všetci hráči **súčasne** vyberú jednu kartu. Sami sa môžete rozhodnúť, akú kartu si chcete vytiahnuť a pozrieť sa na ňu. Potom si ju **musíte** vziať. Karty s vyššou hodnotou síce poskytujú konkrétnejšie vodidlá, ale na konci hry sa za ne získava viac mínusových bodov.

Dôležité!

Môžete si vziať vždy len tie karty, na ktorých je zobrazené políčko rovnakej farby, ako je farba zvoleného kľúča pre aktuálnu hru! Ostatné karty obsahujú neúčinné výpovede svedkov alebo nesprávne nálezy, ktoré by vás uviedli do omylu. Pokiaľ zistíte, že ste si vzali nesprávnu kartu, nemusíte ju použiť, ale na konci hry sa vám bude započítavať do použitých kariet.



Počas vyšetrovania by ste mali tiež venovať pozornosť ikonám na kartách.

V ktorej kategórii stále chýbajú stopy? Neustále si napríklad nie ste istí, aká atrakcia bola poškodená v aký deň? Potom by ste mali hľadať karty so symbolmi dňa a s miestom činu.

Potom, čo ste si vybrali kartu, vzali si ju k sebe a vyhodnotili informácie (viď „**Vyhodnotenie informácií**“), môžete si vziať zo streda stola okamžite ďalšiu kartu podľa svojho výberu. Karty, ktoré ste si vybrali, nesmiete vracieť späť. Je možné, že získate informáciu, ktorú už poznáte. To sa môže stať každému vyšetrovateľovi.

Všetky karty, ktoré ste si vzali, kladte pred váš osobný kufrík tak, aby ich ostatní hráči nevideli. Môžete sa na ne opakovane dívať. Výsledky svojho osobného vyšetrovania označujte v kufríku pomocou fixky. Na to používajte spodnú časť kufríka. Výsledky, ktoré môžete vylúčiť, sú označené „X“. Môžete tiež zakrúžkovať všetky výsledky, o ktorých ste si istí, že sú súčasťou riešenia.

Napríklad, pokiaľ ste určili páchatela činu zo dňa 5. mája, môžete túto osobu vylúčiť u ďalších dvoch dní a preškrtnúť ich a zároveň zakrúžkujete u tohto páchatela deň činu.

Týmto spôsobom vám výpovede svedkov a laboratórne výsledky umožňujú vylúčiť stále viac možností, dokiaľ neobjasníte všetky tri činy. Potom zostane iba jedna jedinečná kombinácia páchatela, nástroja a atrakcie.

Vyhodnotenie informácií:

Pokiaľ ste si vzali kartu s **výpoveďou svedka**, môžete sa pokúsiť vyhodnotiť vyhlásenie, ktoré obsahuje, priamo na vašej vyšetrovacej tabuľke v kufríku. Niekedy však bude karta užitočná až neskôr, pretože najprv potrebujete ďalšie vodidlá, aby ste mohli niečo vylúčiť.

Príklad výpovede svedkov:



Olivia Goodwill môže byť vylúčená z činu dňa 5. mája, pretože nemá viditeľné tetovanie a nemôže byť teda páchatelom v tomto dni. To znamená, že čin musela spáchať 6. mája alebo 8. mája.



Pokiaľ ste si vybrali kartu s **laboratórnymi výsledkami**, vezmite si svoju vyšetrovaciu zložku a pokúste sa starostlivo analyzovať vodidlo s informáciami z vyšetrovacej karty.



- Na atrakciách, ktoré sa týkajú prípadu, boli nájdené rôzne otlaky topánok. Pozrite sa starostlivo a použite zrkadlovú kartu na preskúmanie zobrazených otlakov topánok. Iba jeden otlak topánok (1) môže byť jednoznačne priradený k topánke páchatela. Táto osoba je zodpovedná za poníčenie atrakcie zobrazenej nižšie (zložka strana 1).
- Zistíte, k akým obľúbeným vystúpeniam patria časti vstupeniiek (2). Na základe času vystúpenia (zložka strana 2) odvodíte, v aký deň páchatel navštívil park.
- Prezlečení za maskotov mohli páchatelia vstúpiť do zabezpečených oblastí parku – ale objavili sa tiež na mnohých fotografiách návštevníkov. Nástroje činu sa im nepodarilo úplne skryť. Pozrite sa na momentky (3), ktoré zaslali návštevníci. Na každej z troch atrakcií je miesto na fotografovanie. Porovnajte atrakcie na pozadí miesta na fotografovanie s mapou parku, aby ste zistili, na akej z troch atrakcií bola fotografia urobená. Bol tu nájdený nástroj činu (zložka strana 3).

Príklad:

Na tejto momentke je vidieť cez oblek páchatel'a nástroj – paralyzér. Na pozadí nad miestom, kde bola fotografia urobená, vidíte naľavo obrie koleso a napravo nápis Ghosttown. Keď si prezriete mapu parku, zistíte, že v parku je iba jedno miesto na fotografovanie s priamym výhľadom na obrie koleso a Ghosttown z pohľadu fotografa: Miesto na fotografovanie vedľa horskej dráhy. To znamená že paralyzér bol použitý na poškodenie horskej dráhy.



2. Uzatvorenie prípadu

Hneď ako preskúmate dostatočné množstvo výpovedí svedkov a laboratórnych výsledkov, takže na vašej vyšetrovacej karte zostáva len 9 voľných alebo zakrúžkovaných políčok (3 rôzni páchatelia, nástroje a miesta činu), môžete prípad uzavrieť.

Pokiaľ ste najrýchlejším vyšetrovateľom a ukončili ste vyšetrovanie ako prvý, vezmite si kľúč zo stredy stola.

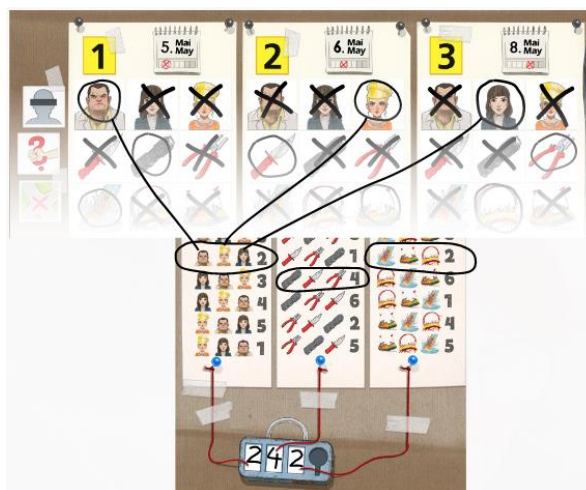
Ostatní hráči môžu pokračovať vo vyberaní kariet a riešení prípadu. Nevyhráva vždy najrýchlejší vyšetrovateľ, ale najefektívnejší.

3. Vytvorenie číselného kódu

Poradie (zľava doprava) identifikovaných páchatel'ov udáva číslo riešenia, ktoré si môžete prečítať na ľavej strane kufríka.

Napríklad:

Gonzo, Jennifer, Olivia = 2. Zadaťte toto číslo do prvého políčka kombinačnej zámky na kufříku. To isté urobte pri nástrojoch a miestach činu. Nakoniec sa vytvorí číselný kód, ktorý sa skladá z 3 číslic.



4. Zatknutie páchatel'ov

Hneď ako všetci hráči vygenerujú číselný kód, skontrolujte výsledky vyšetrovania. Vezmite si zo škatule kartu s riešením a položte ju na stôl tak, aby strana so šedými kombinačnými zámkami smerovala nahor. Najrýchlejší vyšetrovateľ, t. j. ten ktorý si vzal kľúč, teraz hľadá na doske s riešením zámku s číslom, ktoré zodpovedá číselnému kódu, ktorý objavil.

Je tu zámka, ktorá zobrazuje číselný kód, ktorý ste určili?

Nie? Váš kód nie je správny. Pokiaľ ďalší hráč v smere hodinových ručičiek prišiel s iným číselným kódom, môže teraz hľadať svoj kód.

Áno? Opatrne zasunúť kľúč do zodpovedajúcej zámky na doske. Teraz dosku otočte.

Zhoduje sa farba kľúča a zámky na zadnej strane?

Nie? Škoda! Niekde ste pri vyšetrovaní urobili chybu a ste vyradení z hry.

Pokiaľ ďalší hráč v smere hodinových ručičiek zistil iný číselný kód, môže teraz skontrolovať svoje riešenie.

Áno? Výborne! Prípad ste vyriešili správne a páchatelia sú konečne za mrežami. Ale boli ste najefektívnejším vyšetrovateľom?



Nikto nemá správny kód?

Skontrolujte, či ste použili iba karty, na ktorých je zobrazený farebný kód, ktorý zodpovedá vybranému kľúču. Možno budete musieť použiť nové výpovede svedkov a laboratórne výsledky. Prípadne sa môžete pokúsiť nájsť riešenie spoločne.

5. Kto je Top vyšetrovateľom?

Všetci hráči, ktorí objavili správny číselný kód, skontrolujú, kto z nich bol najefektívnejším vyšetrovateľom. Každý hráč si spočíta vyšetrovacie body na zadnej strane kariet, ktoré zhromaždil počas hry.

Pozor: Našiel hráč, ktorý si vzal kľúč, správny číselný kód? Potom môže za odmenu odložiť jednu zo svojich kariet s najnižšou hodnotou. Tá sa nepripočíta k jeho celkovému počtu.

Hráč s najnižším počtom vyšetrovacích bodov víťazí. Gratulujeme – čaká vás povýšenie!

Aj ďalší vyšetrovatelia, ktorí prispeli k zatknutiu, si zaslúžia veľkú pochvalu, pretože prispeli k tomu, že spravodlivosť nakoniec zvíťazila. V prípade remízy vyháva vyšetrovateľ, ktorý použil najmenej laboratórnych kariet. Pokiaľ je stále remíza, víťazia títo hráči spoločne. Pokiaľ chcete, môžete si tiež skontrolovať svoj individuálny výkon v hodnotiacej tabuľke pre individuálny variant hry.

Príklad:

Tento hráč má celkom 19 vyšetrovacích bodov. 2 body za výpoveď svedkov sa nezapočítavajú, pretože hráč bol najrýchlejší (vzal si kľúč) a môže preto túto kartu odložiť.



Tipy pre budúcu hru: Po každej hre zmažte všetko, čo ste zaznamenali do vašich kufríkov, pomocou gúmy na fixkách, aby farby časom na doštičkách nezasychali. Potom môžete ihneď znovu hrať! Zamiešajte karty a rozložte ich doprostred stola, farebným kódom nahor. Môžete si teraz zvoliť inú farbu kľúča a hrať nový variant prípadu.

Dôležité: Aj keď prehráte všetkých 9 farebných variantov neznamená to, že hru už nemožno znovu hrať. Každá hra je o kombinácii jednotlivých vodidiel na vami vybraných kartách, takže všetky varianty prípadov možno hrať tak často, ako chcete. Hádanky a riešenia sú skutočnou výzvou – kombinácia čísiel je iba výsledkom.

VARIANT PRE JEDNÉHO HRÁČA

V tomto variante hry hráte sami s cieľom stať sa najlepším vyšetrovateľom. Pri tejto hre nie je žiadny časový tlak a nemusíte hľadať riešenie čo najrýchlejšie alebo sa preťahovať o najlepšie karty. Namiesto toho sa snažite chytrou vyberať karty.

Individuálny variant je tiež vhodný na zoznámenie sa s herným materiálom a s vyšetrovacou metódou.

Príprava a priebeh hry sú rovnaké ako pri variante pre viac hráčov. Po vyšetrení prípadu skontrolujte ako obvykle kód riešenia pomocou kľúča a karty s riešením. Potom si spočítajte, ako efektívne bolo vaše vyšetrowanie. Čím menej vyšetrovacích bodov uvedených na kartách ste použili, tým lepšie. Na rozdiel od variantu pre viac hráčov, neodkladáte žiadnu kartu.

> 34	Bohužiaľ, vyšetrovacou skúškou si neprešiel. Skús to ešte raz.
32 – 34	To bolo tesné! Nabudúce sa lepšie sústreď na výber kariet.
29 – 31	To nie je zlé, ale vieš to určite ešte lepšie.
26 – 28	Si dobrý vyšetrovateľ!
23 – 25	Veľmi dobre, si šikovný detektív!
20 – 22	Wow, si skutočný hlavný vyšetrovateľ!
18 – 19	Skvelé, tvoj šéf je nadšený a všetci zločinci sa boja tvojich vyšetrovacích schopností.
15 – 17	Si jeden z najlepších vyšetrovateľov široko-ďaleko. Nikto ťa neoklame.
< 14	Wow! Si jedným z najlepších vyšetrovateľov na svete! Dokonca Sherlock Holmes by sa mohol od teba niečo priučiť!



STRUČNÝ PREHĽAD PRAVIDIEL

Cieľ hry

Nápaditou kombináciou vodidla a výpovedí svedkov sa pokúšate vyšetriť sériu poškodení atrakcií v parku Lucky Llama Land. Musíte zistiť, ktorý páchatel použil aký nástroj, v aký deň a akú atrakciu poškodil. Víťazí hráč, ktorý postupuje najefektívnejšie a kto dostane páchatela za mreže vďaka správne kódu riešenia.

Príprava hry

- Každý hráč si vezme jeden kufrík, jednu fixku a jednu vyšetrovaciu zložku.
- Zamiešajte všetky karty a rozložte ich doprostred stola farebným kódom nahor.
- Kartu s riešením nechajte v škatuli a nedívajte sa na ňu.
- Vyberte si kľúč a položte ho doprostred stola, aby na neho každý hráč dosiahol.
- Všetok nepotrebný materiál vráťte do škatule.

Priebeh hry

1. Vyšetrovanie

- Všetci hráči si berú karty zo stola súčasne.
- Poznámka: Na kartách musí byť políčko rovnakej farby, ako je farba zvoleného kľúča!
- Kladte si karty pred svoj kufrík.
- Vyhodnocujte a kombinujte vodidlá a výpovede svedkov uvedené na kartách, používajte vyšetrovaciu zložku, pokiaľ je to nutné.
- Zaznamenávajúte si svoje zistenia do vášho osobného kufríka.

2. Uzatvorenie prípadu

- Pokiaľ zostáva iba jedna kombinácia páchatela, nástroja a atrakcie, môžete si vziať kľúč.
- Ostatní hráči pokračujú vo vyšetrovaní, dokiaľ tiež nevyriešia prípad.

3. Vytvorenie číselného kódu

- Prečítajte číslo na ľavej strane kufríka, ktoré zodpovedá určenému poradiu páchatelov, nástrojov a miest činu.
- Zadajte čísla do zámky v kufríku.

4. Zatknutie páchatelov

- Najrýchlejší vyšetrovateľ hľadá svoj číselný kód na karte s riešením a vkladá kľúč do zodpovedajúcej zámky.
- Karta s riešením sa otočí: farba zámky a kľúča súhlasí?
 - Zločinci sú úspešne zatknutí.
- Nenašli ste zámku s číselným kódom, na zadnej strane sa nezhoduje farba alebo kľúč nepasuje do zámky?
 - Zlý číselný kód. Ďalší pokus majú ostatní hráči, v smere hodinových ručičiek.

5. Určenie hlavného vyšetrovateľa:

- Všetci hráči so správnym číselným kódom si spočítajú vyšetrovacie body na svojich kartách. Hráč s kľúčom môže jednu svoju kartu s najnižšou hodnotou odložiť.
- Víťaz: Hráč s najnižším počtom vyšetrovacích bodov víťazí.